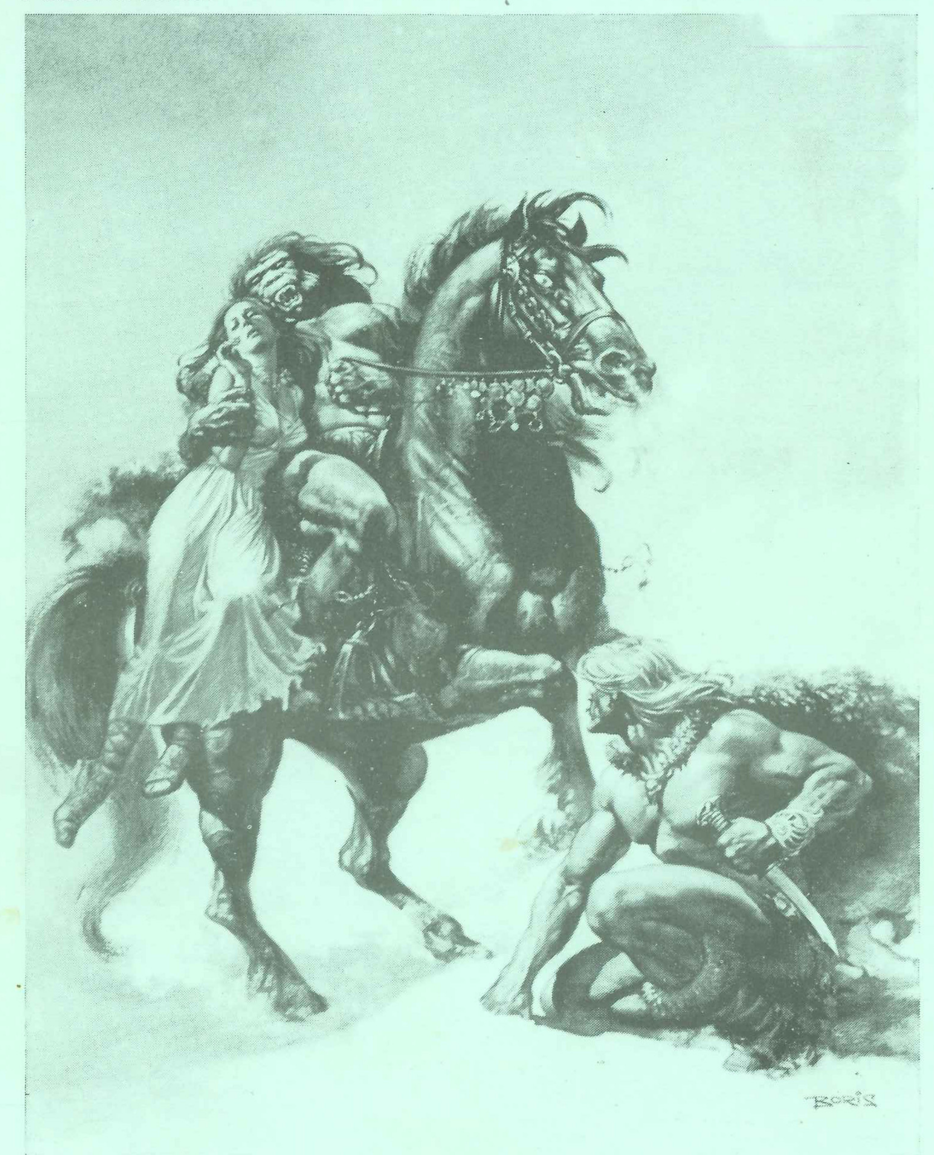
CAAD

13

PUBLICACION PARA AVENTUREROS

JUNIO - JULIO 91
5.ª SUSCRIPCION - AÑO III



SUMARIO

DIRECTOR

Juan Muñoz Falcó

COLABORADORES

Alejandro Fernández Monte - Amón, dios del Hula-Hop
Carlos Martínez - Carlos Sisí - Daniel Querol
Javier San José - Pablo Jordi Atienza
Toni Máster - Tony Dollar

Portada realizada por Boris Vallejo titulada
THE BROKEN SWORD

EDITORIAL

Tal y como os prometí en el fanzine anterior, si ojeáis el sumario veréis las novedades de que consta el fanzine. Es de destacar la sección de Introducción a la Aventura, llevada por el de todos conocido Javier San José. En ella todos aquellos neófitos en la aventura encontrarán una ayuda inestimable.

El resto de secciones nuevas indican con su nombre su cometido. La programación en BASIC nos ayudará a crear una aventura en este lenguaje, con la ventaja de que podrá funcionar en varios ordenadores sin grandes modificaciones.

La aventura en Inglaterra nos contará qué se cuece por aquellas tierras, donde nacieron los programas a los que todos somos aficionados, y por último, los comentarios de aventuras nos mantendrán informados acerca de la calidad de las aventuras que se pueden conseguir actualmente.

Cambiando de tema, estoy muy descontento con el comportamiento actual de los socios. Recuerdo que en sus inicios, el CAAD bullía de cartas, comentarios, colaboraciones, ideas o simples cartas de apoyo o crítica. Hoy en día, todo ello ha desaparecido... tal y como denunció un socio en Opinión, la gente se limita a recibir y leer el fanzine sin más, por lo que debo recordaros de nuevo que esto es un fanzine, no una revista. La diferencia es que un fanzine está en estrecho contacto con sus lectores, que colaboran activamente en él.

¿Por qué no lo hacéis? Estoy seguro de que si os animáis, muchas más secciones saldrán a la luz, y se mejorarán otras. Si algo no os gusta, decid qué es, o intentad mejorarlo, haced comentarios, aportad ideas... todo eso es misión vuestra, y lo podéis conseguir en gran manera tan sólo mandando el feedback.

Bueno, con esto acabo. Espero que mis palabras no caigan en saco roto, y recordad esto... el fanzine sois vosotros, si languidece es debido a vosotros, y si va a más y mejor también es por vuestra causa, asi que...

Juan Muñoz Falcó

TECNICAS DE PROGRAMACION

LOS PERSONAJES PSEUDO - INTELIGENTES (V)

Tal y como quedó definido en su día, en esta ocasión nos atreveremos a perfilar una de las facultades más útiles y efectistas de los PSIs. Estamos hablando de la manipulación de objetos.

De hecho, uno de los detalles más comentados del clásico por excelencia entre las aventuras asistidas por ordenador (el Hobbit, por supuesto) es esa fustrante faceta de Gandalf que le mueve a quitarte un objeto en primera instancia, seguidamente a preguntarte qué es, y ya en el tercer turno, es cuando accede a devolvertelo. Si en medio de esta interesante secuencia (ique yo mismo siempre he emulado en algunos de mis juegos!) se da el caso de que Gandalf se mueve en alguna dirección válida, se llevará el objeto consigo, con lo cual deberemos recurrir al diálogo para volver a recuperarlo (ie imagináos sólo por un momento, lo que ocurre cuando el objeto es la espada luminosa y el lugar el interior de las oscuras cavernas goblws!).

Nuestros lectores más aventajados recordarán que en el número 8 dibujamos una serie de útiles rutinas que permitían a un personaje coger, dejar, ofrecer y aceptar objetos siempre bajo las indicaciones del jugador. Recordarlas aquí de nuevo sería para muchos de vosotros algo reiterativo, y aquellos que no hayan podido disfrutar de aquella suscripción siempre pueden referirse al servicio de números atrasados.

Como casi todo el trabajo está hecho, podemos esforzarnos por escribir la secuencia arriba comentada. Se trata de un aprendizaje ciertamente interesante, pues en el método que emplearemos para representar semejante acción se esconden los rudimentos que en LA AVENTURA ORIGINAL daban vida al Terrible Pirata...

Siempre en Procesos 2:

___	FANTASMA	SAME	38	Bandera PSI
		LT	5	1
		TWHATO		
		EQ	54	254
		PUTO	(Número de localidad)	
		MESSAGE	"El fantasma te quita -)	
		COPYFF	54	12
		SET	11	
		LET	5	3
—	FANTASMA	EQ	5	2
		LT	11	1
		SAME	38	Bandera PSI
		EQ	12	(Número de localidad)
		MESSAGE	"El fantasma te quita dice ¿Qué es esto?	
—	FANTASMA	SAME	38	Bandera PSI
		EQ	5	1
		LT	11	1
		EQ	12	(Número de localidad)
		MESSAGE	"El fantasma te devuelve -"	
		PUTO 254		
—	FANTASMA	CLEAR	11	

Hmmmm... con estas cuatro entradas +todo deberpía funcionar correctamente. Incluso podéis eliminar cualquier condacto del tipo SET 11, LT 11 1 y CLEAR 11 (con lo cual, la última entrada desaparece) si introducis las entradas con un orden inverso, es decir, la tercera como 0, la segunda como primera y ésta segunda... pero así, para comprender su funcionamiento, lo veréis más claro. ¡Recordar evitar los DONE y otros condactos similares que provoquen las salidas de tabla cuando estéis en la 2 ó en la 1!.

Estudiémos anora sus interioridades. En primer lugar, se comprueba que el fantasma y el jugador están ambos en el mismo lugar (SAME 38

Bandera PSI). Luego se verifica que la secuencia no ha sido ya inicicalizada (que 5 sea 0 ;aunque también es válido ZERO 5 , que además consume menos bytes) y se procede a activarla , verificando con el objeto a 'sustraer'está siendo actualmente llevado por el jugador. Se pone entonces en la localidad que hace las veces de contenedor del PSI y se informa de ello al jugador. Además se setea la bandera de control 11 y se prevee que la secuencia entera çocupará tres fases (de ahí el valor 3 de la bandera del sistema autodecrementable 5). Adicionalmente,se habitúa una bandera dde trabajo que se activa en previsión de que el contenido de la bandera 54 pueda cambiar en medio de la secuencia, luego,se hacen una serie de comprobaciones para verioficar que el PSI sigue teniendo en su poder el objeto arrebatado al jugador (pudiera ser que, con el uso de las rutinas explicaddas en el CAAD 8, el jugador hubiése decidido recuperar su objeto pidiéndolo oralmente más o menos,se entiende-al PSI),y el segundo mensaje es impreso. En tercer lugar,la nueva serie de comprobaciones rutinarias es hecha y el objeto es devuelto al jugador atendiendo a las mismas normas que las usadas para qutárselo.La bandera dde control número 11,ya en la última entrada,sigue haciéndo sus chequeos para que todo funcione como es esperable. Ahora bien,si en lugar de preguntar -bastante estúpidamente, por cierto- "¿qué es esto ?",nuestro PSI hubiese activado una ruta de movimiento como las descritas en nuestro número 11,y tendríamos un PSI incluso más potente y realista que el afamado Big Bag Pirate! (quien simplemente hacia su locaidad 0, por así decirlo, y el objeto era colocado en su guarida, PERO NO EXPERIMENTABA NINGUN VIAJE REAL HACIA SU GUARIDA).

Estos son detalles meramente atmosféricos, pero tratánddose de una aventura conversacional, estaréis de acuerdo conmigo en que esto es lo más importante.

Si además de todo esto y luego de que el pérfido y horrorísimo ladrón hubiese depositado su botín en la guarida, activáis la rutina de movimiento aleatoria también ampliamente documentada en anteriores entregas, iel pSI se pondría a recorrer el área de juego hasta que ncontrase al jugaor de nuevao, momento en el cual le arrebataría otro objeto y vuelta a empezar!.

Por cierto, ¿cómo hacer paera que el PSI deje sus botines en la guarida...?

En Procesos 2:

——	LADRON	EQ	(Badbera PSI)	(Número localidad guarida)
		PROCESS	X	

En procesos X (X es cualquier número de procesos libre):

DEJAR	———	WHATO		(Número localidad)
		EQ	54	
		PUTO	255	
		MESSAGE	'El ladrón deja	
		DONE		
DEJAR	TODO	DOALL	(Número de localidad)	
		DONE		

El orden de estas dos entradas no debería ser motivo de problemas, pero para un correctísimo funcionamiento harías bien en empezar la entrada DEJA TODO inmediatemente antes de su precedente (por otro lado, no veo cómo podría hacerse de otro modo).

Si no os gusta que le mensaje "El ladrón deja -" salga con cada objeto que lleva, suprimid el MESSAGE e DEJAR - e incluid, seguidamente, y espués del DOALL en la otra entrada, un MESSAGE "El larón deposita su botín en el suelo".

Pues esto es todo por esta vez, aventureros. En el próximo ejemplar seguiremos atendiendo fielmente el plan de trabajo que creamos juntos en el número 9.

Hasta entonces, ¡feliz "adventuring"!.

Carlos Sisí

Soluciones Serializadas

TOWER OF DESPAIR (y III)

Hablamos al Barón de nuestra misión. No se muestra deseoso de ayudarnos, pero tampoco desea luchar en contra nuestra, al menos por el momento, así que huye dejando su capa y algo muy importante en nuestra misión: The Matrix Crown. La cogemos y al tocar la Corona, somos transportados fuera de estas infectas catacumbas.

Debemos ahora buscar el Chaos Weed. Para ello vamos al norte y buscando bien encontraremos la entrada de una cueva. Entramos y para librarnos del Gorgon, nos ponemos el escudo. A causa de su brillo, el Gorgon no podrá hacer nada contra nosotros. Pasamos y por fin podremos recoger el Kelp of Chaos. Salimos de la cueva y nos dirigimos al este hasta la entrada de unas ruinas. Allí está el cadáver de un monje, y vemos un macuto que está junto a él. Examinamos el macuto y en su interior hay un talismán. Lo cogemos, salimos y seguimos al este hasta llegar frente a la entrada de la casa de Ellwood. Vemos un extraño círculo de calaveras en cuyo centro dejamos el trozo de jade. Al instante un terrible Ogro hace su aparición con muy aviesas intenciones, pero estábamos preparados. Usando el poder del Báculo Mágico acabamos con él y al registrarlo encontramos una Flauta Mágica.

Entramos ahora en la casa de Ellwood, donde lo encontramos malherido. Hablamos con él y nos dice que los sicarios de Malnor le han arrebatado el Guantelete de Oro y que ahora se hall en poder de Hellgount. Después, muere.

Salimos y seguimos hacia el norte hasta que al borde de un abismo vemos un árbol con unos extraños frutos. Meneamos el árbol y varios de esos frutos caen, pero cual no será nuestra sorpresa cuando vemos que flotan sobre el abismo. Cogemos alguno de ellos, nos ponemos el Guantelete de Plata y comemos los frutos. Nos aventuramos sobre el abismo al norte y de pronto somos atacados por unos Demonkins y por Hellgount. Esta es la parte más crítica de a aventura. Hay que hacer los movimientos precisos y no equivocarse al teclear pues no hay oportunidad de rectificar. Usamos el Guantelete de Plata, usamos el Talismán cuatro veces seguidas, acabando con los Demonkins, usamos el Guantelete de nuevo y

finalmente con el Báculo Mágico acabamos con Hellgount. Hacemos un salto y llegamos al otro lado del abismo junto al cadáver de Hellgount. Recuperamos el Guantelete de Oroy registramos al monstruo, encontrándole un pergamino. Trepamos por la cuerda, vamos al norte y llegamos frente al cuerpo de guardia de los esbirros de Malnor. Nos disfrazamos con la capa del Barón y como nos confunden con él, podremos pasar la reja.

Seguimos al norte y llegamos frente a la torre. Tocando la Flauta se abre un pasadizo secreto por el que nos introducimos. Llegamos frente a unas gárgolas en forma de fuente, las examinamos y ante nuestra sorpresa, vemos que tienen vida propia y nos piden el salvoconducto para dejarnos pasar. Les mostramos el pergamino y dicen que debemos beber del líquido de la fuente. Así lo hacemos y nos permiten seguir, llegando al borde de otro abismo donde hay cuatro jaulas. Las examinamos y vemos que en una de ellas hay un hombre. Hablamos con el y nos dará la solución para pasar, llegando a una Sala circular donde hay cuatro puertas. En las del NW, NE y SW por este orden, debemos entrar, cerrar la salida y volver a salir. Con esto evitaremos que nuestro enemigo pueda huir. En el centro de la sala hay una especie de altar con un fuego. Intuímos que sólo es una ilusión, por lo que nos ponemos el Guantelete de Oro y entramos en el fuego. Efectivamente, llegamos frente a Malnor y la Screaming Shadow. Malnor huye, pero lanzando el Kelp of Chaos a la Sombra conseguimos acabar con ella.

Parece que al final no hemos conseguido nuestro propósito de acabar con Malnor. De regreso a nuestro castillo, somos recibidos cordialmente por nuestro criado Doonchadh, el cual nos dice que está muy contento de nuestro regreso. Pero... ¡Nuestro criado es sordomudo! Sin duda Malnor ha acabado con él y ha usurpado su personalidad.

Sin pensarlo dos veces, usamos el Báculo Mágico y efectivamente, Malnor cae fulminado por el poder de los dioses. Ahora ya solo cabe acabar con sus restos, y para ello usamos la Matrix Crown que encierra dentro de sí su espíritu para que nunca más pueda volver a hacer el mal y la paz reine para siempre.

La aventura ha acabado y para tu sorpresa y si lo has hecho todo, habrás obtenido ¡el ciento cinco por cien de la aventura! Realmente esto no suele pasar.

SIR DANIEL

JACK THE RIPPER (3ª parte)

Tras poner la clave, nos dirigimos al Sur y subimos a la columna, donde cogemos la llave. Bajamos y miramos en la grieta. Vamos dos veces al Norte, donde examinaremos los "carvings" y el arco, y tras abrir la puerta, iremos de nuevo al Norte.

Ahora vamos a hacer una exploración general del jardín y sus alrededores. Miramos a través de la puerta y examinamos el Pedestal. Vamos al Este y ahora examinamos la estatua y leemos la inscripción. Marchamos al Oeste dos veces y repetimos el proceso de examen. Este, Norte y examinamos lo mismo.

Miramos a través de la puerta y la abrimos, yendo al Norte dos veces, donde examinamos las botellas, tras lo cual nos dirigimos al Norte tres veces más. Examinamos al "ghoul", Sur, Este, Este y examinamos al que aquí se encuentra, tres Oeste y examinamos el último.

Ahora vamos al Este, dos veces al Sur, abrimos la puerta y dos Sur más. Vamos hacia el Este y movemos la estatua, tras lo cual examinamos la cavidad que ésta deja. Luego, examinamos el curioso objeto que encontramos, que resulta ser un huevo, que cerramos y abrimos, tras lo cual nos dirigimos al Oeste.

Ponemos la yema en el Pedestal, cogemos la Máscara y la examinamos, tras lo cual nos la ponemos. Vamos al Norte, abrimos la puerta y tras tres Norte y dos Este, bajamos y examinamos el Pedestal, en el cual ponemos el huevo, que cerramos y volvemos a poner en el Pedestal. Subimos, cogemos el Anillo, lo examinamos y nos lo ponemos.

Frotamos el Anillo de Plata y examinamos la estatua. Cogemos el Anillo de Oro y lo examinamos también, tras lo cual lo lanzamos al jardín. Ahora cogemos la pirámide de cristal y la examinamos. Frotamos otra vez el Anillo de Plata, que es atraído al Anillo de Oro cuando lo llevamos puesto y lo frotamos. Cogemos el Anillo de Oro y nos vamos al Sur.

Abrimos la puerta y vamos tres veces al Sur, donde dejamos el Anillo de Oro en la grieta, y nos dirigimos al Norte dos veces. Abrimos la puerta, Norte y subimos al Pedestal. Ahora vamos al Oeste, cogemos la Máscara de madera, volvemos al Este y frotamos el Anillo de Plata, tras lo cual cogemos el de Oro y lo ponemos en el Pedestal.

Cogemos otra vez la Máscara de madera y subimos al Pedestal, donde frotamos de nuevo el Anillo de Plata. Ahora lo cogemos todo (y el Anillo de Oro) y nos vamos al Norte, donde abrimos la puerta y hacemos tres Norte más, un Oeste y encontramos otra Máscara, que examinamos y nos ponemos, tras lo cual hacemos un Oeste más y movemos la tapa del refugio. Dejamos el Anillo de Oro y bajamos.

Examinamos la pirámide de piedra y el ojo, ponemos la pirámide de cristal en lo alto de la pirámide de piedra y frotamos el Anillo de Plata. Subimos tres veces, vamos al Oeste y bajamos. Cogemos la Máscara de hierro y la examinamos. Subimos (y no vayáis al Este con la Máscara... se disolvería) dos veces y vamos al Sur dos veces también, donde dejamos la Máscara en el agujero.

Dos Norte, bajamos y nos dirigimos al Este, donde bajamos tres veces y examinamos la fuente, donde cogemos la Bola de Oro, que frotamos. Cogemos el anilo de Oro y dejamos la Bola de Oro. Nos vamos al Este dos veces, luego dos más al Sur, abrimos la puerta, dos nuevos sur, abrimos la otra puerta y tras un nuevo Sur cogemos la Bola de Oro. Dos Sur más, dejamos el Anillo de Oro en la grieta, vamos al Norte dos veces, abrimos la puerta, otro Norte y ponemos la Bola de Plata en el Pedestal.

Cogemos el Anillo de Oro y frotamos la Bola de Oro, subimos al Pedestal (es importante ser rápido aquí) y vamos al Oeste. Cogemos la Máscara de hierro y vamos al Este (aquí hay que esperar a ser transportados cuando la Bola de Oro toque el Pedestal). Lo cogemos todo, examinamos y nos ponemos la Máscara de hierro, vamoa al Norte, abrimos la puerta, cinco Norte, ponemos la estatua en el Pedestal, cogemos la Bola de Oro y subimos al Pedestal. No hay que poner ningún otro objeto en el Pedestal mientras la estatua está más allá de la grieta, o seremos destruídos.

El Maestro Aventurero

MEGACORP (1ª parte)

Tu misión es guiar a tu agente operativo hasta hacerte con el control del planeta GEA-3. Deberás ayudar a los grupos rebeldes a derribar al gobierno, que está en manos de "la federación". Tu nave aterrizará en la extenxión boscosa que rodea la base rebelde. Cruza el lago, pasa el control policial y encuentra a tu enlace, que se identificará como mercader, después sigue sus instrucciones.

Empiezas en el control de una nave. Vete a la bodega donde

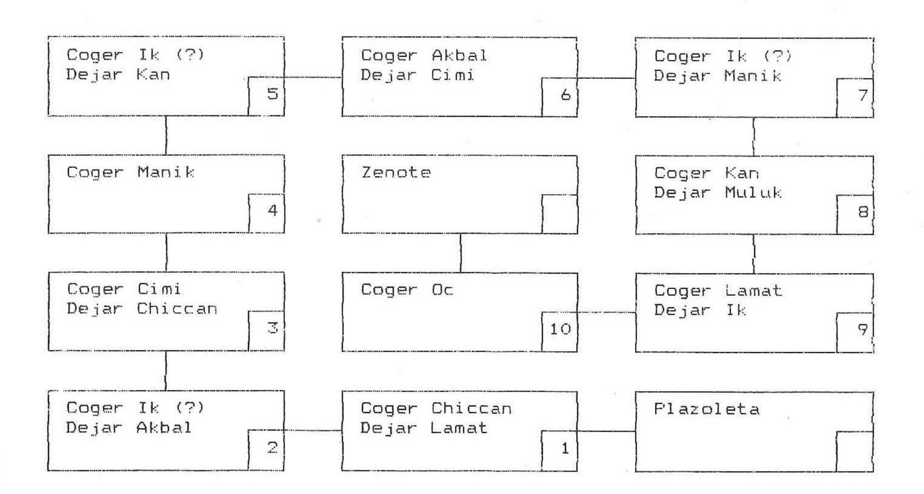
encontrarás una pístola y un botiquín dentro de unos contenedores. Después pulsa el botón para abrir la compuerta y vé al bosque. Busca un Zith y mátalo. Lo coges e intenta llegar al pueblo de los Ynnh'arr, pero antes deberás pasar a los hambrientos Kryxx. Para ello tienes que darles el Zith muerto, se irán y te dejarán paso libre.

Cuando llegues a la aldea de los Ynnh'arr, métete en la cabaña que tiene la puerta abierta y verás un viejo Ynnh'arr herido al que deberás cuidar y curar con el botiquín, que puedes dejar tranquilamente, pues ya no te servirá para nada más.

Sal de la aldea y busca un río, y en esa misma pantalla, buscando entre la maleza encontrarás una canoa que te ayudará a botar en el río un Ynnh'arr que te siguió desde la aldea. Cuando montes en la canoa, ésta te llevará al lago. Si sigues remando llegarás al templo, en el cual verás un Pedestal que contiene una pócima que deberás echar a las pirañas del lago, para poder encontrar una moneda en él si buceas.

Ve ahora al embarcadero de una ciudad a la que no podrás acceder si no sobornas al guardia que te impide pasar, y tras hacerlo se te dará la clave para poder jugar la segunda parte.

Alejandro Fernández Monte



Introducción a la Aventura

En esta serie de artículos se pretende explicar algunos conceptos, referentes a las aventuras, a aquellos de vosotros que todavía no tenéis muy claro que es un parser, o como se hace un mapa, así como otra serie de cosas que un buen iniciado debe tener claras. Es pues, por lo que los veteranos en estas lides encontrarán en estas páginas información que, seguramente, les será bien conocida. En cambio aquellos que acaban de iniciarse en este apasionante mundo, encontrarán ayuda y apoyo. A estos, pues, va dirigida esta sección. Empecemos por el principio.

¿QUE ES UNA AVENTURA?

Vayamos a los orígenes de las aventuras conversacionales por ordenador. Al principio fue la Original, también conocida como Adventures, The Adventure, Collosal Adventure, en castellano, La Aventura Original. Esta aventura, creada en los setenta por dos norteamericanos: Willie Crowther y Don Woods, ha sentado las bases de lo que es una aventura conversacional. En ella nos encontramos explorando una serie de cavernas repletas de tesoros y de peligros. Nuestro objetivo último es recoger todos los tesoros.

Esta primera aventura de ordenador tiene reminiscencias de cierto juego creado por Dave Arneson y Gary Gygax. Me refiero al Dragones y Mazmorras (Dungeons & Dragons, o D&D). En él un jugador se encarga de crear una serie de habitaciones interconectadas, o mazmorras, y de llenarlas de tesoros y enemigos. Los otros jugadores deben explorarlas intentando acumular riquezas y experiencia. El Director de Juego es el encargado tanto de crear el escenario donde se va a desarrollar la acción como de controlar la partida mediante una serie de reglas, tablas y lanzamiento de dados.

En la Original encontramos algo parecido. Aqui el escenario lo crearon en su tiempo Crowther y Woods, pero de árbitro actua, ¿adivináis quien?, pues sí, el ordenador. Desde esta primera aventura a nuestros dias han pasado unos 20 años y, por supuesto, las cosas han ido evolucionando. Los ordenadores han aumentado su velocidad, los gráficos están disponibles en todos ellos, los soportes magnéticos han mejorado y disminuido de precio. En fin, una serie de cosas que, de un modo u otro, han contribuído a que las aventuras mejoren tanto en cantidad (más descripciones, más objetos, más problemas) como en calidad. Aunque sin la Original ¿qué hubiese sido de todas ellas?

CONCEPTOS PREVIOS

Cuando nos sentamos frente a una aventura conversacional notamos, con respecto a otro tipo de juegos, que han desaparecido los gráficos móviles de tanques o alienígenas moviéndose por la pantalla dando paso a gráficos estáticos o con poco movimiento, y que han cambiado los controles del joystick

por un indicador de mandatos o 'prompt'. Aquí no se trata de ser más rápido o más hábil (a pesar de que algunos conversacionales tengan alguna que otra fase arcade), sino de ir descifrando las claves para la resolución final.

En la pantalla del ordenador tendremos toda la información necesaria para situarnos en el mundo y en el ambiente que pretende evocar la aventura. A esta información proporcionada por el ordenador es a lo que se llama 'descripción de localidad'. Esta descripción de localidad nos proporciona una 'visión' del mundo que nos rodea. Aparte de una descripción más o menos detallada del lugar donde estamos, suele incluir una lista de las posibles 'salidas' y de los objetos o personajes que hay a nuestro alcance.

Una localidad es un 'fragmento' del mundo de la aventura que puede ser tan grande como una ciudad o tan pequeño como una sola habitación de un castillo. Las localidades están interconectadas por lo que llamamos 'salidas'. Las salidas de una localidad nos indican hacia dónde está interconectada esa localidad con otras. Esta interconexión mutua será la que nos permitirá trazar un mapa de la aventura, que no es sino la representación gráfica, en papel, del total de las localidades que componen la aventura.

El indicador de mandatos o 'prompt' (también se suele llamar input) permite comunicar lo que queremos hacer mediante la introducción por teclado de frases. Las acciones pueden ser tan simples como 'COGER PALO' o tan complejas como 'TIRAR PIEDRA HACIA EL SUR Y SALTAR RIO'. Depende de la calidad del parser (tranquilos ya explicaré que es esto) el que reconozca frases simples (verbo y nombre) o frases complejas compuestas por pronombres, nombres, verbos, adjetivos, etc...

¿QUE ES UN PARSER?

El parser o intérprete es un programa de ordenador que se encarga de descomponer e interpretar las frases tecleadas por el jugador y convertirlas en acciones (si se puede) dentro del mundo en el que discurre la aventura. Normalmente, a los programas creadores de aventuras, com el PAW, se les suele llamar también parsers. Esto es bastante lógico ya que, normalmente, la parte más importante de una aventura es el programa que se encarga de convertir lo que teclea el jugador en códigos inteligibles por el ordenador, y esto lo hace el parser.

La calidad de una aventura depende en gran medida de su parser. Cuanto más simple sea este, más restricciones tendremos a la hora de teclear nuestras acciones (imagínate tecleando una acción compleja sólo a base de verbo y nombre). Se sabe de parsers tan evolucionados que incluso 'entienden' la jerga callejera. Pero basta por ahora, en la próxima entrega trataremos acerca de cómo empezar una aventura.

Javier San José

OPINION

EL FUTURO EN EL MERCADO DEL SPECTRUM

En las siguientes líneas, expresaré mi opinión sobre el mercado futuro de las aventuras, aunque para ello me tenga que meter un poco en los arcades.

Para los que no lo sepan, las compañías arcadiosas sufren un estado de decadencia en el mercado por culpa de la piratería, cosa que también pasa en las aventuras, aunque con menos importancia por el momento; pues bien, para que esto no pase también con las aventuras, y que no decaiga el mercado de este tipo de juegos, hago un llamamiento a todos los aventureros para que no pongan en práctica esta sucia acción (y que conste que a mí también me han copiado juegos, y me arrepiento de ello) por eso os ruego que consideréis mi petición, porque el futuro del mercado recae en las aventuras (y hago incapié en esto, porque las aventuras pueden salvar en el futuro la vida del Spectrum). SALVAD EL SPECTRUM Y EL MERCADO AVENTURERO. Gracias.

Alejandro Fernández Monte

FACTOR PRISA, PERO NO TANTA

El motivo de este pequeño artículo es el de mostrar, en parte, mi desacuerdo con la opinión vertida por Carlos Martínez Aguirre en el CAAD 11.

Comenta que no está conforme con lo que llama "el factor prisa". Yo respeto esta opinión, pero creo que LA ORIGINAL sin Maluva rondando por las galerías no sería lo mismo. Es lo más parecido a la vida real; si alguien tiene intenciones de darte un hachazo andarás con pies de plomo y seguramente te retirarás a algún lugar seguro para pensar y decidir qué es lo que puedes hacer ante este personaje. Máxime cuando nada más verte te ataca sin preguntar siquiera. Es un factor prisa que, sin duda, le da a la aventura un ambiente de intriga.

Por otra parte, en lo referente a las comidas, estoy muy de acuerdo con lo que dice. Cuando un mensaje de estilo "Tienes hambre" aparece casi intermitentemente en la pantalla, llegas a un desconsuelo terrible. Y más si el alimento es muy difícil de conseguir o no sabes dónde conseguirlo. Aunque no estoy de acuerdo con eliminar totalmente este factor de las aventuras, si bien en crear comidas más nutritivas o estómagos más pequeños.

Y por mi parte esto es todo. Un saludo.

Alvaro Mangado Cruz

DISCRIMINACION

Un tema que todavía creo que no se ha tratado es la discriminación a la que nos vemos sometidos los aventureros y jugadores de rol. Desde luego, creo que todos tenemos anécdotas sobre el tema.

Muchos de los que odian las aventuras las odian por sistema, es decir, ya están convencidosde que no les pueden gustar antes de probarlas, por lo que luego es muy difícil que le lleguen a gustar. Esto lo pude observar en mi propia casa con mi hermano (dos años menor que yo) al que un día, después de varios meses comiéndole el coco para que probase a jugar una aventura, logré convencer (no sin muchos esfuerzos por mi parte).

Pensé que lo mejor sería que probase con alguna muy fácil para que así la lograra acabar y de esta forma (pensé yo) le cogería el gusanillo al asunto. Total, le puse una aventura que venía como demostración con el PAW. Se sentó, hizo como que escuchaba mis "sabios consejos", le dí un folio y un lápiz y comenzó. Hizo no sé si tres o cuatro movimientos hasta que llegó a una pantalla que tenía las direcciones un poco liadas (no podría asegurarlo, pero creo que era un "laberinto" de una sola localidad). En cuanto llegó ahí dijo: "...¡Bah! ya me he perdido, no sé cómo te puede gustar esto, venga, pon el Arkanoid II".

Otro día traté de explicarle a un amigo la diferencia entre un arcade y una aventura conversacional, y se quedó un rato mirando para mí y finalmente me dice "... y dices que no se utiliza el joystick, que lo tienes que ir escribiendo todo. Pues la verdad, no veo cómo te puede gustar eso, creo que para matar a alguien es mejor apretar un botón que escribir que lo quieres matar" (a éste ya no logré convencerlo para que probara a jugar alguna).

También hay que ver las caras que me ponen algunos cuando les hago preguntas como: "...¿Qué harías si estás en medio del mar en un barco con una cuerda y un loro?". Esta sería la situación en la que me encontraría atrancado en un juego, y yo infeliz de mí busco una respuesta objetiva que me pueda ayudar. Creo que algunos amigos míos empiezan a mirarme de una forma muuuy extraña.

Y.A.G. KHANGOR RATOR

ANECDOTAS

¡HURRA! ¡ALELUYA! Estas fueron algunas de mis primeras expresiones cuando me llegó el PAWS. Me puse a trabajar como un loco en él para aprender pronto a usarlo. Antes de seguir, os comunico que os cuento esto por entreteneros, y no daros solo mi opinión, pues he pensado que, por variar un poco, voy a exponer un tema para que vosotros lectores opinéis con mis anécdotas de cuando recibí el PAW.

El caso es que, puesto que practicamente todos los socios de esta maravillosa, fantástica, increíble, genial y estupenda revista deben tener algún parser y trabajan bastante, yo intento ponerme a la altura de todos ellos, y pido ayuda a algunos de mis amigos del "cole", aunque tengan consola. Al primero que pedí ayuda, empecé por explicarle más o menos qué es una aventura, y después de media hora (30 minutos para los torpes) de explicación, me dijo: "Entonces me pides ayuda para darte ideas para hacerte tú mismo tu juego, ¿no?". Y yo le contesté: "Sí". Después el me sugirió: "Pues por ejemplo puedes hacer que, cuando teclees NORTE, salga un marcianito que vuele por toda la pantalla, te dispare, yse traspasen los gráficos con el disparo". Sin comentarios.

Mi otra anécdota fue cuando lo probé con mi otro amigo. Desde entonces, cada vez que le veo es para ponerse a llorar, pues me pregunta: "¿Cuando te hago tal mapa? ¿Cómo te lo hago? ¿Vale para la consola?" etc. Espero que os haya animado un poco mi historia, hasta otra se despide:

Alejandro Fernández

PROGRAMACION EN BASIC

Con este curso de programación en Basic comenzamos un ambicioso proyecto dividido en varios capítulos para programar aventuras en un lenguaje universal para todos los ordenadores. Aunque el método de programación es el que 3P soft ha elaborado para sus aventuras para PC, quitando algunas modificaciones, podrá ser utilizado en cualquier ordenador. El metodo de programación ha sido ideado por Alberto Ruiz y el curso está escrito por Carlos Martínez, ambos de 3PSOFT.

Puesta en escena.

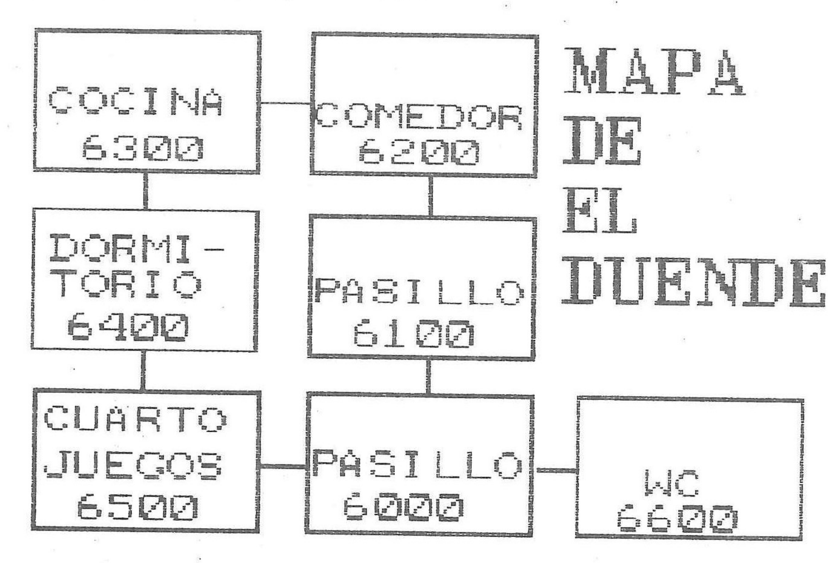
Naturalmente lo primero que hay que tener es una idea para hacer la aventura; la que he preparado es muy simple, pero permitirá seguir paso a paso el desarrollo de la aventura. Nuestra aventura se llamará:

EL DUENDE DE LINARES

Argumento: Currito, el duende de Linares, está atrapado en una casa en la que había entrado a comer mermelada. Los dueños vendrán en poco tiempo, debe escapar como sea, pero la puerta está cerrada y la ventana demasiado alta...

Solución: Para no enrrollarnos demasiado el argumento será muy fácil, tenemos que ir a la cocina, abrir la nevera, coger un tomate, llevárselo al gato, hacernos amigo suyo (así probaremos como hacer un PSI que nos siga), ir al dormitorio, subirnos a lomos del gato, cortar la cuerda de la ventana y salir fuera.

El mapa: A continuación está el mapa de la aventura; es necesario asignar un número de linea a cada pantalla a partir de 6000 (por convenio). Asi la primera pantalla sería 6000, la segunda 6100 etc.



En una aventura tenemos dos tipos de condiciones: las de alta prioridad (que pueden suceder se esté donde se esté) y las de baja prioridad (que sólo ocurren en una localidad específica. P.ej. una condición de alta prioridad sería COGE CUCHILLO, y una de baja ABRE NEVERA.

También tenemos que darle dos nombres claves a cada objeto. Como en esta aventura sólo tenemos 1 (EL CUCHILLO) le pondremos A y Z.

Una vez terminados los preparativos, empezamos a programar. Lo primero que se pone es la presentación:

10 REM *** EL DUENDE DE LINARES ***

20 CLS:PRINT "EL DUENDE DE LINARES":PRINT "POR 3PSOFT"

30 PRINT:PRINT "PULSA UNA TECLA..."

40 IF INKEY$="" THEN GOTO 40 5

0 CLS

A continuación pasamos a enviar el programa a la primera pantalla:

60 GOTO 6000

En la linea 6000 ponemos los datos de la pantalla:

6000 CLS:PANTALLA=1

6010 Z=1:PRINT "ESTAS EN EL PASILLO DE LA CASA; TE HAS QUEDADO ENCERRADO. DESDE AQUI VES DOS PUERTAS, UNA AL ESTE Y OTRA AL OESTE. EN LA PUERTA ESTE VES UN CARTEL QUE PONE WC, Y LA OESTE DA AL CUARTO DE JUEGOS. AL NORTE CONTINUA EL ESTRECHO PASILLO.":GOSUB 5000

El indicador de pantalla=1 nos servirá en el futuro para poder salvar situaciones. El valor dado a Z sirve para saber los objetos visibles en este lugar. Si Z fuese igual a 100 entonces en la subrutina de objetos nos indicaria: AQUI HAY UN CUCHILLO:

5000 REM *** OBJETOS PRESENTES ***

5010 IF Z=100 THEN PRINT "AQUI HAY UN CUCHILLO"

5020 IF G=1 THEN PRINT "AQUI ESTA EL GATO MISI"

5030 RETURN

La letra G es la que utilizo para designar al gato. Cuando G=1 el gato está presente. Pero volvamos a la primera pantalla:

6020 GOSUB 4000

Por fín llegamos a las condiciones de alta prioridad. En la subrutina a la que nos envían entramos en el editor y en las condiciones de alta prioridad que veremos en el próximo capítulo.

Carlos Martínez

III.- EL LUGAR (cont.)

¡Se os saluda, aventureros! Este tercer punto no estaría completo si no hablamos de uno de los grandes problemas del jugador... LOS LABERINTOS.

3.- LOS LABERINTOS

¿Quien no ha exclamado en una aventura conversacional, al ver que llega a otra localidad idéntica a la anterior, "maldición, otro no"? Yo, por mi parte, considero que los laberintos constituyen una de las partes de la aventura que más trabajo requiere del jugador. Supongo que casi todo el mundo sabe que para mapear un laberinto es necesario ir dejando caer objetos por las localidades que lo componen, como si de Pulgarcito se tratara. Claro que, en ocasiones esto no es del todo posible. Recuerdo cierta aventura en donde los objetos depositados en el suelo se hundían a causa de arenas movedizas selectivas (los jugadores eran lo único que no se tragaban). No me preguntéis el nombre, porque no lo recuerdo.

Bien, tras esta aclaración, hagámonos la pregunta clave: De verdad, ¿son necesarios los laberintos en tu aventura? La respuesta a esta cuestión viene condicionada por la idea que tengas de tu obra, es decir:

3. 1. - Si consideras que su resolución es fácil y no muy larga - supongo que ya tendrás una idea de los problemas a resolver por parte de los jugadores, pero si no es así, no importa, esto ya se discutirá más adelante - puedes pensar que un laberinto más o menos complicado puede darle algo más de interés.

3. 2. - Si, por el contrario, tu impresión es que con los problemas que has preparado (o no) y con la cantidad de acciones a realizar, la aventura mantiene todo su interés... ¡No necesitas de ningún laberinto! Como mucho uno sencillo que altere los nervios de los principiantes.

Supongamos que has decidido insertar un laberinto en el mapeado. Debes determinar cual será su utilidad, o sea:

3. 1. - Misión de despiste: La verdad es que te entraron ganas de fastidiar al jugador y le colocaste un laberinto para que entrara en él y no encontrara nada de nada (a veces, ni siquiera una salida). Esto provoca en el susodicho jugador una frustación y una fobia a los laberintos terrible. Cada vez que crea estar delante de alguno de ellos, desconectará el ordenador y no volverá a jugar en meses (a veces, nunca más).

3. 2. - Misión de conexión: Cuando constituye el único modo para llegar a

otras zonas de la aventura. Un sistema muy usado para que el pobre y sufrido jugador no pueda escapar de probar el laberinto que tanto "trabajo" costó crear al autor.

3.3.- Misión de baúl: En este caso, el laberinto se comporta como un muy buen escondite de algún objeto valioso para la correcta finalización de la aventura. Esto también obliga a entrar en él aunque no se tengan ganas. ¿No os suena a los dos existentes en la AVENTURA ORIGINAL?

3.4.- Misión mixta: Puedes ir tranquilamente por un laberinto buscando el paso a otras zonas del mapa y encontrarte un objeto útil. Esta utilidad del laberinto es, quizá, la que más reconforta al jugador cuando ya la ha pasado.

De todas formas, quiero recordar que estas misiones encomendadas a los laberintos son simples indicaciones. Puede ser que se os ocurra alguna otra... Bueno, pues aquí finaliza esta entrega. ¡Hasta la próxima!

Toni Master

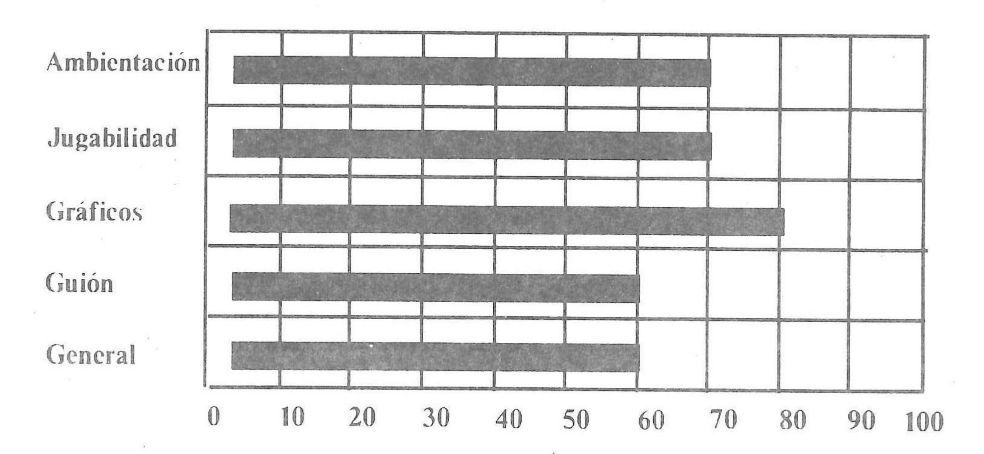


COMENTARIO DE AVENTURAS

Como su nombre indica perfectamente, esta sección está dedicada a comentarios de aventuras disponibles actualmente en el mercado,y preferiblemente las actuales. En este número se revisan aventuras exclusivamente de la Bolsa del Club, pero en posteriores números se comentarán otros programas y con mucha más extensión. Por cierto, otro motivo para revisar tan sólo programas de la Bolsa es para que muchos socios tengan por primera vez una referencia de ellas, sobre su calidad, etc...

ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS

Tiene bastante buena realización, buenos PSI y, aunque el tema es el tan llevado de las aventuras de éste género, está bien realizado. Los gráficos tienen cierto "estilo".



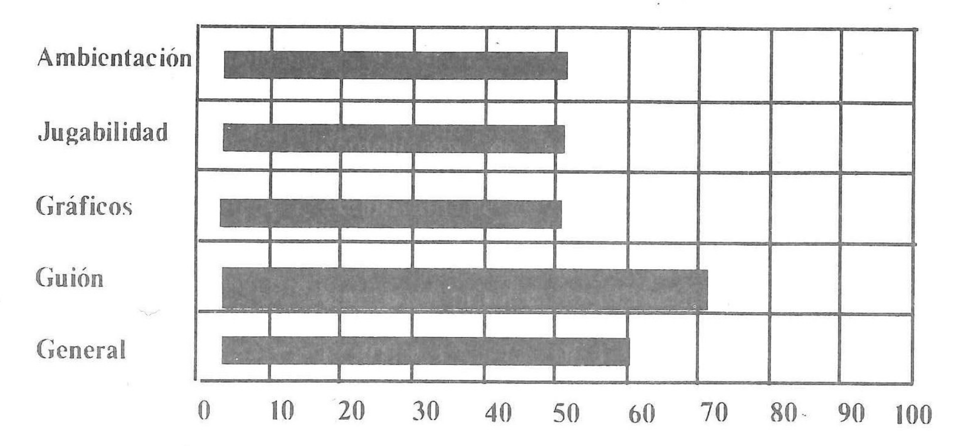
Distribuidor: CAAD

Sistema: Spectrum 48/128

Precio: 400 Ptas.

EL EXAMEN

Un argumento ariginal, que podía haber dado más de sí. La idea es buena pero la realización es bastante pobre. Los PSI están pero no cumplen demasiado bien su cometido. Como digo, lo más destacable es la idea.



Distribuidor: CAAD

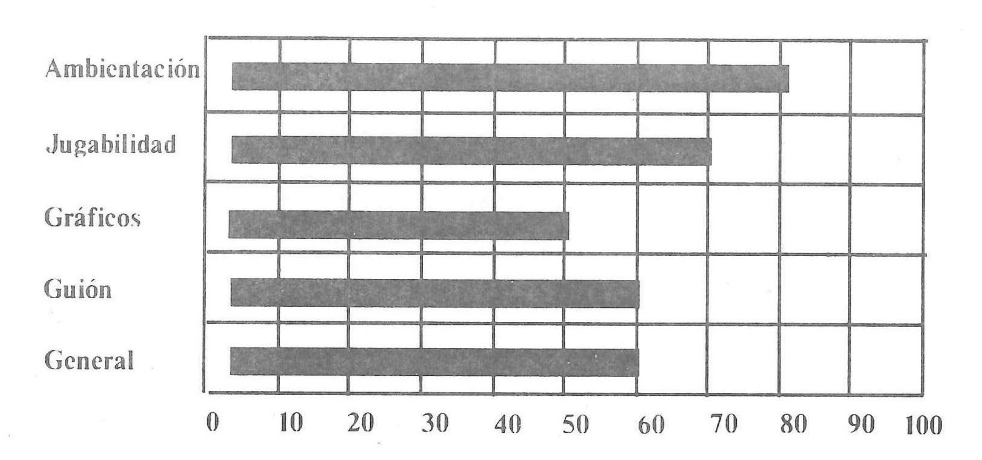
Sistema: Spectrum 48/128

Precio: 375 Ptas.

Comentador: JAVIER

EL FORASTERO

Presenta un tema poco tratado hasta ahora, el WESTERN. Revive las viejas historias de pistoleros. Buena ambientación, destacando los PSI que presentan vida propia. Los gráficos están al nivel de ésta aventura.

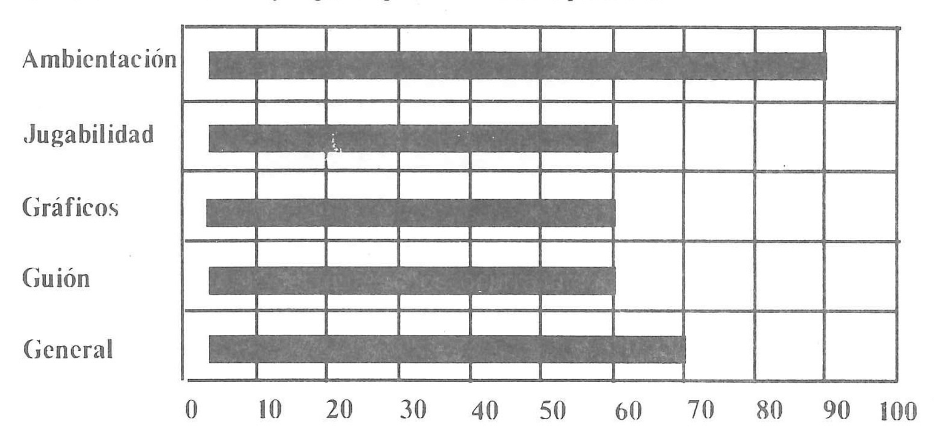


Distribuidor: CAAD Sistema: Spectrum 48/128

Precio: 375 Ptas. Comentador: JAVIER

PUEBLO DE LA NOCHE

La ambientación está muy conseguida, los PSI contribuyen mucho a dar esa sensación. Responden muy bien y dan sensación de realismo. Todo muy tenebroso... incluso hay alguna que otra historia paralela.

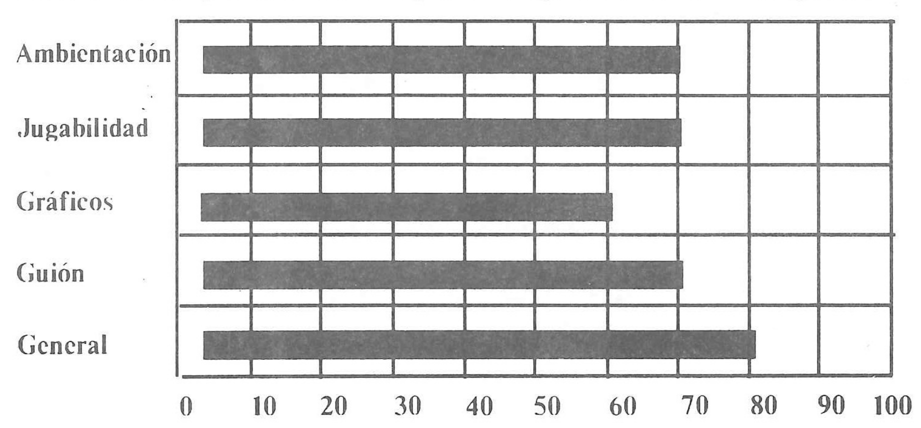


Distribuidor: CAAD Sistema: Spectrum 48/128

Precio: 375 Ptas. Comentador: JAVIER

EL SEÑOR DEL DRAGON

Un guión bien estructurado, en el que se nota la gran influencia de las historias de DRAGONLANCE. Los problemas son lógicos aunque no por ello fáciles. De destacar son los PSI que acompañan al protagonista. Tiene ciertas notas de humor y da una buena impresión en general. Consta de dos partes.



Distribuidor: CAAD Sistema: Spectrum 48/128

Precio: 450 Ptas. Comentador: JAVIER

La Aventura en Inglaterra

Queridos consocios, debido al interés de todos nosotros por el desarrollo y fomento de la aventura en sus múltiples variedades y ante la situación "peculiar" que se da en Gran Bretaña dentro del mercado de la aventura me ofrezco para informaros desde aquí de los escasos conocimientos que os pueda ofrecer.

Fijemos en primer lugar dos puntos que deben quedar claros:

1) Las grandes compañías (las que distribuían sus juegos por las tiendas de software) de aventuras conversacionales ya no existen en el Reino Unido. Level 9, Magnetic Scrolls... En este punto he de rectificar cierto comentario que he hecho en esta misma revista, FISH fue efectivamente la última de Magnetic Scrolls, pero después de este juego salió otra aventura: AVON, de una compañía poco conocida, TOPOLOGIKA, pero que solamente se vendió en formato de disco para +3 (el ordenador que ya no fabrica AMSTRAD) y traía otra aventura de regalo en la otra cara del disco: MONSTERS OF MURDAC; este juego fue comentado por SINCLAIR USER en diciembre de 1989. Y de ahì en adelante a comprar por correo.

2) Comprar por correo no quiere decir que los juegos que se hacen actualmente en las Islas Británicas sean de poca calidad, sino que esencialmente un programador con uno o varios ordenadores se monta él solo el negocio y venda más o menos según sea de buena su aventura, para ello esta los "fanzines" británicos.

La tendencia actual es la de crear aventuras de texto sin gráficos, por lo menos en lo que se refiere al mercado del Spectrum que es el más amplio de venta por correo. Ejemplo de ello es la compañía ZENOBI, que rompe el molde de un solo programador y agrupa a una gran cantidad de programadores (algunos son "viejas glorias" que les pasan sus aventuras ya descatalogadas y dejan de hacer más, o siguen haciendo de vez en cuando) y cuyas aventuras, la mayoría de una calidad indiscutible, son todas (o por lo menos, casi todas) sin gráficos. Esta tendencia la siguen también el resto de compañías de "menor" capacidad que ZENOBI, como son TARTAN, FSF, THE SILENT CORNER y otras cuantas más.

Frente a ellas nos encontramos con una compañía bastante innovadora y que sigue apostando por los gráficos: COMPASS SOFTWARE, cuyos juegos (PROJECT X THE MICRO MAN y THE MICRO MUTANT, secuela del anterior que fue realizado en 1987, mientras el ùltimo acaba de salir) incluyen el sistema PIE que, basado en el comando EXTERN del PAW reproduce escenas de arcade en sus aventuras.

Pues bien, creo que con este primer acercamiento es suficiente, en próximos números trataremos con más profundidad las compañías, fanzines...

TONY DOLLAR

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Jesús García Fores

1- AVENTURA ESPACIAL: ¿Cómo se desactiva la BALUM?

Usando los tres robotitos que hay por ahí. Teniendo en cuenta que tan sólo Xi-Ka+ los puede transportar, y que uno zumba, otro es de cristal y el último dispara, el proceso es el siguiente: Hacer que el ROZUMBO haga estallar a base de vibraciones al BOLOREX, reduciéndolo a un montón de polvo de cristal, y que los disparos del ROEMILAS, enormemente multiplicados por los cristales del BOLOREX desencadenen una tremenda explosión que acaba con la BALUM.

Ignacio Piedrabuena

1- HISTORIAS DE MEDIALAND 1ª parte: ¿Cómo pasar la laguna de Caronte? ¿Para qué sirven el anillo, la flauta y la bola? ¿Qué hay que hacer en el monolito? ¿Para qué sirve el hueso? ¿Qué hay que hacer en la secuoya? ¿Podrías explicar mejor el uso del hechizo MEMH?

Para cruzar la laguna debes darle al barquero la joya que hay en el río subterráneo, y que verás si miras bajo el agua. La faluta es muy útil, pues tocándola en la orilla del río aparecerá un puente. Los otros dos objetos no tienen utilidad. En la localidad del monolito debes depositar la flor que se encuentra al otro lado del lago. El hueso es para dárselo a Cancerbero, de ese modo no nos atacará. En la secuoya, debes cortar su tronco con el hacha, y darle lo que obtienes a Olber, que entonces te ayudará. El hechizo MEMH es simplemente para salvar tu posición en memoria, al igual que un ramsave.

2- KEOPS. EL MISTERIO: ¿Cómo puedo examinar de cerca el techo en el túnel de la pirámide?

Prueba a subirte a la piedra.

3- WIZ LAIR: ¿Cómo puedo salir del lago? Lo digo porque siempre me ahogo tras coger el objeto. ¿Qué hay que hacer con el montoncito de arena?

Para salir debes bucear hacia la superficie, pero eso sí, debes lanzarte al lago sin ropa. Respecto a la arena, tan sólo has de removerla, y encontrarás el pergamino.

4- ROCHN, LA ERA DE LAS ESPADAS: ¿Cómo puedo entrar en el lago para coger esa cosa que brilla? ¿Cómo puedo entrar en las estancias de los enanos? ¿Cómo puedo atravesar la muralla con la puerta? Siempre me echan.

No puedes entrar en el lago. En las estancias de los enanos debes quedarte en la bodega, donde mezclarás vino con somnífero. Luego dirígete al Sur, deja la botella y grita para llamar la atención del guardia. Dirígete rápido al Norte para que no te pillen, y ya puedes volver al Sur. Examina al enano, coge la llave y... por último, para pasar la muralla debes atacar a la gente que la cruza, y quitarles el medallón, que es el salvoconducto para entrar.

Juan Ignacio García Santos

1- KING'S QUEST I: ¿Sirven para algo los tesoros? ¿Cómo puedo pasar el río que rodea el castillo y llegar a la isla?

Esas preguntas me parece que corresponden al King's Quest II, por lo que no las responderé ahora. Si me concretas el juego, trataré de contestarte en otro número del CAAD.

2- SIERRA: ¿Podríais facilitarme su dirección?

Desde luego. Sierra On-Line Inc, P.O. Box 485, Coarsegold, CA 93614, U.S.A.

3- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Por qué se cae la púa de la caña? ¿Qué ha pasado con la tarjeta de A.D. que debería estar dentro de la caja y por no se qué malas artes no estaba?

La púa cae por la gravedad... piensa que está dentro de la caña, y a poco que la muevas, caerá. Prueba a clavar la púa en algo que la mantenga dentro de la caña. Respecto a la tarjeta, se ve que en Dinamic o pasan de respetar lo que prometen, o es que se les ha olvidado, o es que no hubo tiempo, o es que...

Jaime Orenga

1- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo paso el foso? En el templo no encuentro ningún túnel.

El foso no es un obstáculo que te detenga. Si lo que deseas es bajar a él sin resultar ensartado, prueba a no llevar ningún objeto. Por último es lógico que no encuentres ningún túnel en el templo, puesto que no hay, pero cuando llegues a las Múltiples Estancias Interconexas... ya me contarás.

Alberto Tejedor

1- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo me puedo librar del tigre?

¿Tigre? ¿En América? Creo que te refieres al jaguar, lindo gatito

comparado con un tigre. Bueno, para cargártelo, baja al foso de las estacas afiladas y arranca una, que te servirá para ensartarlo cual aceituna (rellena, claro).

Alejandro Fernández Monte

1- EL OJO DEL DRAGON: ¿Dónde puedo pedirlo?

En Wazertown Works, escribiendo a Carlos Sisí, Plaza Mayor 4, 29720 La Cala del Moral, Málaga.

2- AVENTURAS ESPAÑOLAS: ¿Cuantas existen en el mercado español, y cuales son?

Puesto que te refieres al Spectrum, es el ordenador con más aventuras disponibles, concretamente HISTORIAS DE MEDIALAND, LAS CAVERNAS DE FAFNIR, KEOPS EL MISTERIO, WIZ LAIR, ROCHN LA ERA DE LAS ESPADAS, EL EXAMEN, EL FORASTERO, PUEBLO DE LA NOCHE, ROCO, EL SEÑOR DEL DRAGON en la Bolsa del CAAD, LA CAVERNA DEL DRAGON DE BRONCE, LA MALDICION DE LOS MAC LEOD, EXCESSUS, HERESVILLE en el Saco de A Través del Espejo, SIR SIGFRID, GWAIN THE HALFLING, D-37, NICK TRACY, LA ESTACION, WHAT WAS THAT, EL LIBRO NEGRO, THE CRAWLING HORROR en la Bolsa del CPAC, JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO, PALACE HOTEL, RAISLIN, LA ISLA DEL TESORO, de 3P soft, EL OJO DEL DRAGON de Wazertown Works y LA PREHISTORIA, del Grupo Creators Union. Todas ellas son de venta por correo.

3- AVENTURAS DE LA BOLSA: ¿Qué aventuras hay en la Bolsa del CAAD?

Las 10 primeras de la lista anterior.

4- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo diablos se pasa el jaguar?

Te remito a la pregunta de Alberto Tejedor.

Yago Alvarado

1- LA AVENTURA ORIGINAL 1ª parte: ¿Dónde está la almohada?

En la habitación blanda.

2- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Qué he de hacer para bajar a tierra?

Debes darle al indio los pertrechos de la barca que tengas, tales como la cuerda, y sobre todo el contrato, ya que sin él sería tomado por un ladrón en Cozumel.

Daniel Pérez Espinosa

1- ABRACADABRA 1ª parte: No consigo abrir la puerta de las mazmorras. Quisiera que me dijérais EXACTAMENTE qué órdenes hay que dar para que Petrus habra la puerta.

En Amstrad esta aventura da problemas, pero sólo puedo darte los pasos que funcionan en la versión Spectrum, que son (estando frente a Petrus): DEJA LA MONEDA - DI A PETRUS "COGE LA MONEDA" - DI A PETRUS "ABRE LA PUERTA" - OESTE.

Antonio González Bonilla

1- COZUMEL Zona II: ¿Qué utilidad tienen las serpientes del altar? ¿Para qué sirven los collares que encuentro en el bosque?

Las serpientes sólo sirven para sacudirte buenos mordiscos ponzoñosos, y los collares para ponertelos, pero ojo... has de acertar con el correcto, el de Palenque, de lo contrario las consecuencias pueden ser funestas.

2- BOLSA PARA AMSTRAD: ¿Hay alguna aventura para Amstrad 6128 ó 464?

No. Para ese ordenador no hay ninguna disponible.

Javier Moral Perea

1- C.R.L.: Respecto a las aventuras para Amiga WOLFMAN, DRACULA y FRANKENSTEIN me gustaría saber si están traducidas y si las puedo conseguir en España, y si no lo están, si lo harán en un futuro. Traducidas o no, a qué precio las puedo conseguir en Inglaterra.

Lamento decirte que ninguna de esas aventuras está versionada para el Amiga, ni traducidas tampoco. No pueden conseguirse en España, y será difícil en Inglaterra, ya que tienen algunos años ya. Según la última referencia que tengo, costaban 8.95, 9.95 y 8.95 libras respectivamente en versión Spectrum.

2- JACK THE RIPPER Y BOOK OF THE DEAD: Si están disponibles para el Amiga, y en caso positivo, lo anterior. Agradecería un pequeño comentario de guión y desarrollo de BOOK OF THE DEAD.

Tampoco están disponibles para Amiga... por último en BOOK OF THE DEAD eres Kthet, un dios menor egipcio con cabeza de halcón. Tu padre Set ha matado al jefe de todos los dioses, Osiris, para usurpar su puesto, pero el resto de dioses lo expulsó de su mundo, y a tí te han condenado a vivir como mortal. Debes encontrar el Libro de los Muertos, donde se explica cómo volver al Otro Mundo de los dioses.

Ignacio Coloma

1- BOLSA PARA PC: Quisiera saber cómo demonios conseguir todas esas aventuras del CAAD para PC.

Pues por ahora no puede ser, ya que sólo están versionadas para Spectrum. La única que hay disponible para PC es JABATO en versión EGA.

2- DISTRIBUIDORES: ¿Puedes hacerme una lista con direcciones de casas distribuidoras inglesas?

Por ahora tan sólo te puedo dar dos, pero son las más importantes: COMPASS SOFTWARE, 111 Mill Road, Cobholm Island, St. Yarmouth, Norfolk, UK, NR31 0BB. TARTAN SOFTWARE, 61 Bailie Norrie Crescent, Montrose, Angus, Scotland, UK, DD10 9DT. Más adelante ya proporcionaré una lista más completa.

3- ¿DONDE PUEDO CONSEGUIR...: ZIPI Y ZAPE, KE RULEN LOS PETAS y CARVALHO?

Difícil está, ya que no están a la venta actualmente. De todos modos, prueba a pasarte por algunos grandes almacenes, puede que les quede alguno, y si eso falla, escribe a establecimientos especializados en juegos, cuya dirección puedes encontrar en revistas de informática.

Iñigo Izal Azcárate

1- PAW AMIGA: ¿Existe esta versión del PAW? ¿Está previsto hacerla?

No a las dos preguntas... lo siento.

2- PARSERS AMIGA: ¿Qué otros parsers existen para mi ordenador? ¿Cómo puedo conseguirlos?

Puedes encontrar el Talespin y Hatrack II. En el CAAD 12 se hizo un extenso comentario de éste último.

3- BOLSA PARA AMIGA: ¿Qué aventuras hay en la Bolsa para Amiga? ¿Cómo puedo comercializar yo una? ¿Quien pone el precio?

No hay ninguna aventura de la Bolsa para el Amiga. Para comercializarla, puedes optar por mandarla a un Club, que se encargará de todo, o distribuirla tu mismo por correo. El precio viene fijado por unos factores que son el importe del disco, y lo que cueste mandarlo por correo. A ello hay que sumarle el beneficio del distribuidor y el del autor.

4- HOBBIT: ¿Cómo se pasa al otro lado del río? Consigo que la barca llegue a la orilla, pero no puedo montarme. ¿Se puede pasar por el camino del bosque sin que los ojos que te miran fijamente te maten?

Desconozco las palabras exactas, así que no te puedo ayudar. De todos modos prueba a teclear CLIMB INTO BOAT. Para que los dichosos ojos no te maten, basta con que te pongas el anillo, esperes un par de turnos y entres en su localidad.

Oliver Fernández

1- DON QUIJOTE 1ª parte: ¿Además del pan, la gallina y la manzana hay algo más para comer? ¿Cómo saltar el muro?

Sí, está el níscalo, que encontrarás examinando el suelo del bosque. El muro lo saltarás si te subes al pedrusco.

Ramón Riera Vidal

1- JABATO 1ª parte: No consigo pasar a los guardias de la prisión.

Ponte las ropas de romano y coge de una celda los polvos somníferos. Vé con ellos y echa los polvos en su bebida... al rato dormirán y podrás marchar.

2- COZUMEL Zona I: ¡Me quedo con 48 puntos!

No hay problema, los dos últimos se te dan al llegar a la última localidad de la Zona I.

Alejandro Fernández

1- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo se pasa la última estancia de la espiral cuadrada? ¿Cómo se coge la cuenta del Oc? ¿Dónde se dejan las tablas después de cogerlas?

En la última estancia debes dejar sobre el pedestal el collar que forman todas las cuentas al unirse. La cuenta del Oc la podrás coger si tienes todas las demás y entras en su estancia. Automáticamente se unirá al collar. La secuencia para dejar las tablas es muy extensa para ponerla aquí, por lo que de momento y en espera de la solución completa, sólo te puedo decir que pruebes a dejarlas en todas las localidades. Si es la correcta, la tableta se transformará en una cuenta.

2- BOLSA DE AVENTURAS: ¿Cómo puedo comprar las aventuras de la Bolsa y cómo las puedo vender?

Si deseas las aventuras de la Bolsa, tan sólo tienes que hacer un pedido con las que deseas, y el club te las envía presto. Respecto a lo de venderlas... ¿para qué quieres venderlas tú?

3- NUEVO SOCIO: ¿Cómo puedo hacer que un amiguete mío se haga

socio del CAAD?

Si lo tienes convencido de hacerse socio, te remito un cuestionario y él ya puede rellenarlo cumplimentado y girarnos el importe de la suscripción. Si tan sólo está indeciso, danos su dirección y le enviaremos cumplida información, aunque tu función como socio es convencerlo de que se una a nuestra comunidad.

Mario de Magallanes-Ribeiro

1- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo se cogen las cerezas y la cuenta del Imix? ¿Para qué sirve la espiral cuadrada?

No son cerezas, tan sólo lo parecen. La verdad es que son muy venenosas... y no las puedes coger del árbol. Debes examinar el suelo de la localidad y coger una ya caída. La cuenta del Imix sólo podrás atraparla con la piel de uno de los animales que aparece en el juego. Por último, en la espiral cuadrada se encuentran todas las tabletas, y se convierten éstas en cuentas.

2- INFORMACION SOBRE EL PAW: Posibilidades, versiones, precio...

En España, el PAW lo puedes conseguir en las versiones en castellano para Spectrum, en cinta o disco con las siguientes características: Dos manuales (Introductorio y Guía Técnica), 235 banderas de control, 108 comandos y un diseñador gráfico propio, además de un juego de demostración. Cuesta 4.000 pesetas, a lo que hay que sumar los gastos de envío. En Inglaterra existe una versión para Amstrad bajo sistema CP/M, que cuesta aproximadamente 30 libras.

Jesús Baraja de la Torre

1- HISTORIAS DE MEDIALAND 1ª parte: Además del fuego fatuo, ¿hay algún otro objeto de la tienda que sea imprescindible comprar? ¿Qué tengo que hacer con el huevo de la serpiente Roc?

Debes comprar la flauta y el hacha. Respecto al huevo, debes depositarlo en el nido, esconderte entre los matorrales y esperar hasta que el Ryngon que se pasea por las colinas aparezca y lo incube. Si lo haces bien, tendrás un nuevo y cariñoso amigo al poco tiempo.

BAN-KABILAN

1- JABATO 2ª parte: He llegado al final, pero no llevo el famoso anillo. ¿Dónde está?

El anillo se obtiene en la primera parte, quitándoselo a uno de los dormidos

guardias de la prisión. Si accedes a la segunda parte sin él (je je) también puedes obtenerlo si cavas repetidamente frente a la Esfinge.

2- COZUMEL Zona II: Ya he salido del templo, pero la diosa no me deja llegar a la hacienda. ¿Qué hago?

Busca los collares que están repartidos por la jungla cual zoco magrebí y ponte el de Palenque... problema resuelto.

3- EL PAW: ¿Hay forma de que uno dibuje en su casa los gráficos mientras otro sigue con la programación y luego juntar las bases de datos sin jorobarlas?

Me temo que no.

Francisco Martínez López

1- LOS TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte: ¿Cómo evitar a los monos? ¿Para qué sirve el palo?

Para librarte de los pesados monos, coge la fruta que está en el suelo en la localidad del árbol, arranca una púa al cactus y corta una caña con la hachuela. Ensarta la fruta con la púa y metelo todo en la caña, con lo que tendrás una efectiva cerbatana. Dirígete a la localidad de los monos y sopla... asunto resuelto. Respecto al palo, no tiene utilidad, tan sólo es para distraer.

Alejandro Castro Antelo

1- FRANKENSTEIN 1ª parte: ¿Cómo evitar que me mate el oso?

Súbete al arbol.

Susana & Gerardo

1- LOS TEMPLOS SAGRADOS 2ª parte: ¿Qué hacemos con la oveja tras despertarla?

Debéis llevarla al círculo de los sacrificios, depositarla en él, y con el cuchillo (si, el de sacrificios) debemos... si, sacrificarla (¿cruel, no?).

Angel Fernández García

1- DAAD : ¿Se sabe si algún día se pondrá a la venta el DAAD para PC u otro ordenador a un precio asequible para todo el mundo?

Por ahora no, pero en un futuro... quien sabe...

Retazos de la Aventura

- ¡Mamá, mamá! ¡En el colegio me llaman AD-ADICTA!

- ¡Tú no hagas caso, niña! Pero... ¿¡quién es ese calvo que has traído arrastrando por las barbas?!

(Cortesía de Amón, dios del Hula-Hop)

Me gustaría que incluyeses este dibujo, (que tiene un especial significado en mi historia personal) en la revista, y pidas a los lectores si alguno tiene algo que decir sobre él, si ha visto algo parecido, si conoce alguna historia sobre un libro donde aparecía... ya sabes.

Fco. Javier Moñana Domínguez



JUAN MUÑOZ FALCÓ PROMOCIONANDO EL CAAD.

ANUNCIOS

- Compro aventuras inglesas para Spectrum 48 K o Amiga 500, especialmente las de Melbourne House (Hobbit, Lord of the Rings...), Level 9 y Magnetic Scrolls. También quisiera ponerme en contacto con aventureros usuarios del Amiga. Escribid a:

Daniel Pérez Espinosa

Mármol, 10

28905 Getafe MADRID

- "Computer Adventures: Secret Art". Libro sobre cómo crear y jugar aventuras conversacionales. 128 pp. libro: 1.600 ptas, + libro traducción: 2.000 ptas. Para más información escribid a:

Javier Díaz Soto

Corazón de María, 46

28002 MADRID

- Compro la colección (no importa entera pero si seguida) de SPIDERMAN (antes de número 180) y TRANSFORMERS (antes del número 25). Abstenerse números sueltos.

Raimon (972) 20 96 27

- Me gustaría contactar con los socios de "3Psoft" o con los de "Morbosoft". Tengo el PAWs y me gustaría programar con ellos si están suscritos al CAAD.

Alejandro Fernández

Blasco de Garay, 61, 4° A

28015 MADRID - Tel. (91) 544 37 07

- Deseo contactar con ususarios del PC que admitan discos de 3 1/2, para intercambio de aventuras. Además compraría el programa ZAK MCKRAKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS de Lucasfilm, original, a muy buen precio.

Carlos Sisí

Plaza Mayor, 4

La Cala del Moral 29720 MALAGA

- Busco juegos hechos por aficionados (quiero decir que no se distribuyan) y cambio de los normales.

Raimon. (972) 20 96 27

- Busco gente de Madrid que quiera utilizar el PAW, sobre todo el diseñador gráfico.

Adolfo Vara de Rey Santillán
Comercio 3, esc. 4, 2.º A 28007 MADRID

- Cambio programas para PC 3 1/2 de cualquier tipo. Tengo entre otros el AGT, creador de conversacionales, similar al PAW pero para el P.C.

Angel Fernández García
Jorge de Montemayor, 29, 5.º 24007 LEON

- Pago fotocopias y regalo juegos a quien me envie todos los "VIEJO ARCHIVERO" y "MUNDO DE LA AVENTURA" anteriores al número 170 de Microhobby.

Raimon. (972) 20 96 27

- ¿Tienes un PC? Entonces lo que necesitas para contactar con otros muchos pirados de la informática es un modem. Con este aparato podrás acceder a cualquier BBS (extranjero incluido) con todo lo que ello conlleva. Si te animas, vendo uno de 1.200 bps por sólo 12.000 pesetas. El modem va en su caja y con sus instrucciones. También facilito teléfonos de BBS de tu localidad o alrededores.

Juan Muñoz Falcó
Apartado 319
46080 VALENCIA

FEEDBACK

¿Y que es eso del "feedback"? Bueno, allá donde hablan inglés es el término que usan para definir una serie de preguntas referidas a un contexto, con el fin de ver en qué puntos esta la gente de acuerdo o en contra. En castellano recibe el curioso nombre de "retroalimentación cognoscitiva", por lo que me quedo con el "feedback", ok? (aunque varios me llamarán "anglófilo"...).

Bueno, el propósito de esto es el siguiente: Os hago una serie de preguntas acerca del CAAD que vosotros debéis responder, para ver cuales son las preferencias que mostráis y poder así adaptar el CAAD al gusto del mayor número posible de socios. Las preguntas son las siguentes:

1- ¿Cómo calificarías este número? (0=horrible, 10=perfecto)

2- ¿Es mejor o peor que el número anterior?

3- ¿Qué te ha gustado más?

4- ¿Y menos?

5- ¿Sobre qué te gustaría que hubiese una sección?

6- ¿Qué añadirías al fanzine?

7- ¿Qué eliminarías del fanzine?

Debéis responder las preguntas según vuestras opiniones, y mandarlas al Club EN UNA TARJETA POSTAL. Es importante que lo hagáis así, ya que al tener todas el mismo tamaño, me resulta muchísimo mas sencillo numerarlas y archivarlas.

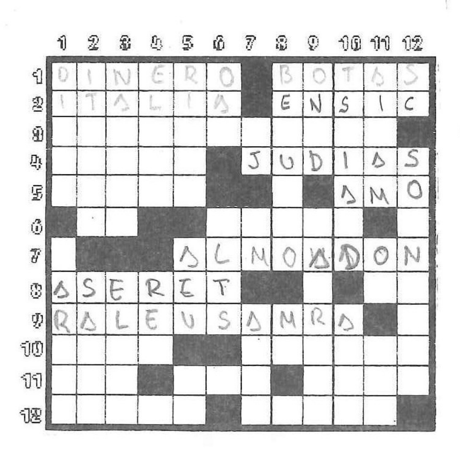
Otra cosa más. Es preferible que mandéis el "feedback" por cada número del CAAD que recibáis, sin olvidar poner en la tarjeta FEEDBACK y el número del CAAD al que hacéis referencia.

Por último, para animar un poco todo esto, se sorteará una suscripción por cada CAAD aparecido entre aquellos socios que manden su feedback, lo que hace un total de tres (no se cuentan los números extra) suscripciones gratuitas a sortear por semestre, así que... espero vuestros comentarios.

PASATIEMPOS

por AMON, dios del HULA HOP

Aventurograma



HORIZONTALES

1.- Lo que encontramos al abrir con la palanca el barril de la playa (Cozumel) - Calzado necesario para poder sobrevivir en la selva (Cozumel). 2.- País en el cual Jabato comienza sus aventuras (Jabato) - Al revés: Clase de ave en que todo nuestro pueblo se ha transformado (Loom) 3.- Primera palabra del título de una antigua aventura conversacional de Ocean, con la que se introdujo en el mundo de las aventuras junto con Hunchback, the adventure. 4.- Oxido natural del uranio - ¿De qué eran las semillas que se convertirían en una frondosa planta al vaciar la botella de agua dos veces (La Aventura Original) 5.- Al revés y en plural: Mano del Almirez - un servidor pero sin ene. 6.- Al revés: terminación verbal. Al revés: La figurilla de Jade no lo es porque no es una cosa que se adquiera a poca costa (Cozumel) 7.- Especie e colchoncillo en que debíamos dejar el "jalón" chino para que no se rompiera (La Aventura Original) 8.- Al revés: Nombre de la chica que anda buscando Carvalho desesperadamente (Los Pájaros de Bangkok) - Al revés: Nota musical. 9.- Al revés: (dos palabras) "Si caballero te quieres armar, las (...) tendrás que (...) en una posada de este lugar en la cual la luna verás" (Don Quijote) 10.- Esta definición la Pongo Super Sencilla... - Al revés: Aunque el oso lo parece ser, después nos damos cuenta de que no, de que es peligroso (La Aventura Original) 11.- Exito - Al revés: Puedes mirar, por lo que (...) - Al revés y en imperativo: Dirección en el espacio. 12.- Al revés: Nombre de la chica que tiene secuestrada el Doctor Fred (Maniac Mansion) - Al revés: Para libarrnos en la cama de las ataduras, Larry (...) las cuerdas con la navaja (Leisure Suit Larry).

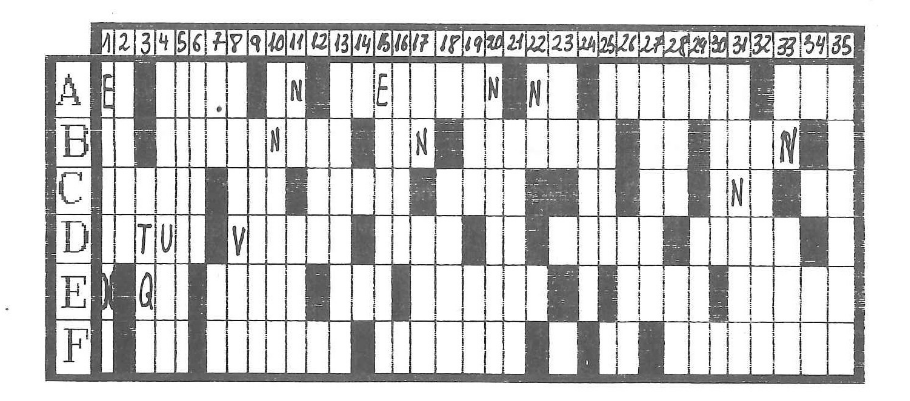
VERTICALES

1.- Un COPOYO capaz de emitir gases malolientes (La Aventura Espacial) - Nombre del gobernador de la isla que resulta ser una hermosa chica (The Secret of Monkey Island) 2.- Repetir, reiterar - Al revés: Digitalizador Protéico de Animación Suspendidas (La Aventura Espacial) 3.- Lo que nos dá el borracho frente a la tienda de licores al obsequiarle con una botella de vino (Leissure Suit Larry) - Electro Diapasón 4.- Nombre dela Rubia "Sex Simbol Girl" - En plural: Nombre de la nota musical que coincidde con la cuarta nota del hechizo de apertura (Loom) 5.- Al revés: Tocar los ELCABS significa (...) (La Aventura Espacial) - Al revés: mire - Cuerpo nazi que va tras Indy (Indiana Jones and the last Crusade) 6.- Oscura amenaza, Espacial (La Aventura Espacial) - Combinación de teclas para apagar/encender sonido en

Indiana Jones and the Last Crusade. 7.- El personaje controlao por el Director de una partida de ROLE se denomina P (...) - Gran maestro - Pone un huevo. 8.- Maluva lo es por bárbaro y desaforado (La Aventura Original) - Mugido. 9.- Al revés y en imperativo: Decir NO - Acto de quitar la vida mediante una soga. 10.- Al revés: Contra inglés - Mal de ojo, encantamiento, maléficio. 11.- Al revés: La debíamos utilizar para acceder, por ejemplo, a la cámara de los tesoros o para materializar un puente de cristal (La Aventura Original) - Entrega - Al revés: Animal que se nos mea si nos quedamos parados en la calle mucho tiempo (Leissure Suit Larry) 12.- La Diosa de Cozumel - Al revés y en plural: Aparato que constituye la segunda alternativa si no queremos salir de Alemania en Zeppellin (Indiana Jones and the last Crusade).

FRASEGRAMA Este número "La Guerra de las Vajillas"

Descubre cuál es la opinión del Hula-Hop de Amón sobre el juego



Comenzamos frente a la casa de Obi Juan _______ (E13-E4-D1-C2-D25-C35-C1). Dentro de ella encontramos un ___________ (D16-A14-A17-E32-F18-E5-D20-F1-C8-D25- E22), que lo usaremos pára pelar los cactus, y una ____ (A2-B9-E26-D6). Este último objeto será el que entregartemos a R-3D2, para así conseguir que él y C-2P2 nos sigan y nos den un mensaje holográfico de nuestro lider. Seguimos nuestro camino y encontramos al tío Obi, el cualnos formulará una pregunta a la que hemos de responder diciendo ______ ____ (B24-A6-D31-F11-B30-E21 D10-F33-C20-E8-E33). Tras contestarle, generosamente nos hará entrega e una magnífica arma, la ____________ (A30-E11-A13-C12-D11-D30-B25-E19-B5-B32-F3-F8-B13). Seguimos nuestro camino y encontraremos primero unas municiones y después otra arma muy útil con la que usar esas municiones: se trata de una _ _ _ _ _ _ _ (A33-B16-F21-A28-F12-F25-F15). Nos desplazamos al oeste llegando a un campo de cactus.

Ahora, usando el primer objeto que encontramos en casa de Obi, conseguiremos arrancar del cactus una _ _ _ (F18-F10- A31).

Tras abandonar el desierto entramos en el puerto de Moscasalien. El objeto que hemos usado para explotar el cactus, se lo entregamos generosamente a un entrañable bicho que anda por ahí mendigando. El bicho no quiere ser menos y nos lo agradece obsequiándonos con un _ _ _ _ (D32-B28-E9-E27). Nos vamos al norte y entramos en una lóbrega tienda. Aquí vendemos lo que conseguimos del cactus a cambio de ________ (A13-D17-D29-C24- E10-B11-A8-B1), con los que pagaremos a Juan Solo en la tasca Delasquina para que sea nuestro piloto. Nuestro camino es ahora hacia un burdel, dentro del cual no nos podemos resistir regalar el objeto que nos entregó el bicho a una encantadora señorita llamada _____ (E31-C18-B23-A18-F13). Desde aquí nos encaminamos al este, donde encontramos, alzándose imponente, el Halcón Millonario.

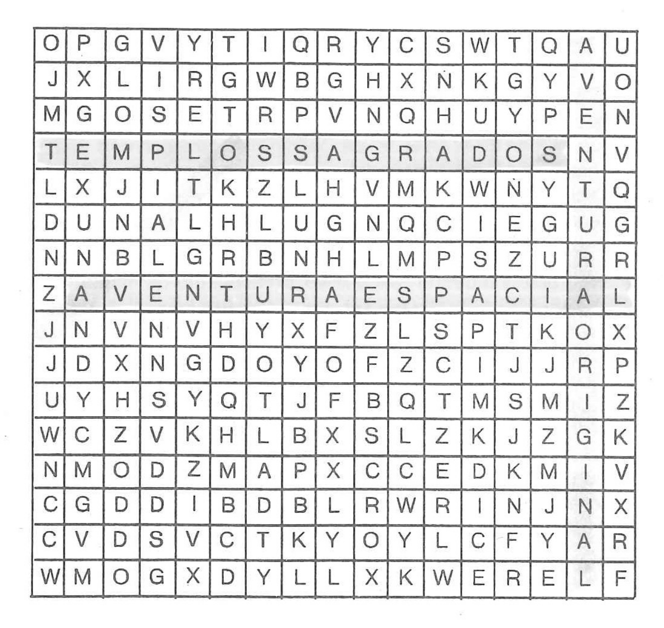
Nuestros amigos entran en la destartalada nave. En el puente de mando ordenaremos a Solo _______ (A25-C9-B35-A33-C21-B30-C32), pero resulta imposible porque el motor está averiado. Entonces nos vamos a la sala de motores, donde hemos de _______ (B24-C15-C28-D24-A26-F35-A35-) el motor con rabia. Ahora sí, volvemos al puente de mandos y ordenamos de nuevo a Solo _______ (C5-D23-A16-D15-F17-A7-A31), siendo cumplidos nuestros deseos. Como es lógico, hemos de pasar al hiperespacio, pero (¡que raro!) éste no funciona. Sin embargo todo tiene solución, y esta vez va a ser R-3D2 quien nos ayude, ya que ordenándole ____________ (E7-E10-D24-B12-D5-E15-B15-A33-E17-D26-B6-F20), R3D2 arreglará el aparato. Rápidamente nos encaminamos a la sala de mandos y pedimos a Solo que pase al hiperespacio, no sin informarle al lugar al que nos diriguimos, es decir, a ______________ (B4-D33-B31-B2-B20- D27-D12-C13-F16-C30-C14-B21-E20).

La segunda parte de la aventura transcurre en la ________ ________ (A10-A27-F9-C16-D35-B7-B8-C34 (D15-F34-C4-F31-B30-F4-F5-E24). Tras pasar alguna que otra desavenencia, salimos de la nave y entramos en un hangar. En el encontramos un rifle y municiones, quedando listos para afrontar cualquier problema, y más al sur unos créditos, que sin reparo cogemos. En nuestra exploración por dentro del recinto encontramos un ____________ (F32-E22-D9-D2-B27-D15-A23-D5-F19-F23- E28-C6-B31), al que entraremos siempre que queramos subir y bajar de piso. En nuestro camino nos topamos con Darth Water, del que nos libramos gracias al sacrifio del sufrido Obi. Del susto, nos entran unas irrefrenables ganas de hacer nuestras necesidades, para lo cual nos dirigimos a los servicios. Aquí nuestro protagonista ___ (B20-F30- F26) y ____ (A30-E35-B30-F28) no sin escapársele algún que otro suspiro de placer. De repente y sin previo aviso, una mano cubierta de mierda surgirá del cargadero portando una _______ (E18-C19-E19-A7- C27-E34-E29) para televideo, que con mucho asco cogemos. Después de descargar, nos entra apetito y decidimos ir al Masdonal. En el Masdonal damos nuestro créditos al robotito y éste nos obsequiará con una sabrosa ___________ (E7-A29-C14-B4-A5-F34-B24-E14-C25-F21-D21) con mostaza. Desde aquí yendo al oeste y luego al sur, llegamos a una localidad en la que hemos de disparar a un ___ (A19-A4-A34) mecánico e introducir en una ranura lo que conseguimos en los servicios, con lo que libraremos a la princesa Paca Holgazana de su presidio.

Sin embargo para acabar el juego no es necesario ni tan siquiera salir del Halcón Millonario. Lo único que hemos de hacer es _______ (D18-C20-C3-A18-F29-B22-D5) el turbo láser y disparar al _______ (F21- D31-C10-F16-D13-C8-E27) con lo que destruiremos el planeta enemigo y además, aunque sin saber cómo, habremos salvado a nuestra amada Paca Holgazana.

La guerra de las Vajillas es una aventura conversacional de ______ (B5-A31-F7-F15-B19-D10) Hernández _____ (E33-D3-E17-D17).

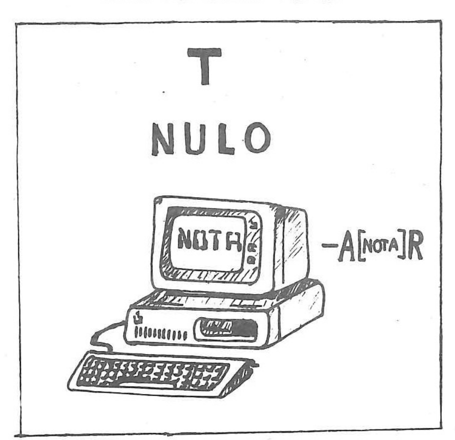
SOPA DE LETRAS



O	P	G	V	Y	T	I	Q	R	Y	C	S	W	T	Q	A	U
J	X	L	I	R	G	W	B	G	H	X	Ñ	K	G	Y	V	O
M	G	O	S	E	T	R	P	V	N	Q	H	U	Y	P	E	N
T	E	M	P	L	O	S	S	A	G	R	A	D	O	S	N	V
L	X	J	I	T	K	Z	L	H	V	M	K	W	Ñ	Y	T	Q
D	U	N	A	L	H	L	U	G	N	Q	C	I	E	G	U	G
N	N	B	L	G	R	B	N	H	L	M	P	S	Z	U	R	R
Z	A	V	E	N	T	U	R	A	E	S	P	A	C	I	A	L
J	N	V	N	V	H	Y	X	F	Z	L	S	P	T	K	O	X
J	D	X	N	G	D	O	Y	O	F	Z	C	I	J	J	R	P
U	Y	H	S	Y	Q	T	J	F	B	Q	T	M	S	M	I	Z
W	C	Z	V	K	H	L	B	X	S	L	Z	K	J	Z	G	K
N	M	O	D	Z	M	A	P	X	C	C	E	D	K	M	I	V
C	G	D	D	I	B	D	B	L	R	W	R	I	N	J	N	X
C	V	D	S	V	C	T	K	Y	O	Y	L	C	F	Y	A	R
W	M	O	G	X	D	Y	L	L	X	K	W	E	R	E	L	F

Encuentra los títulos de 5 aventuras de AD

JEROGLIFICO



¿Qué tal llevas "Los Templos Sagrados?

SOLUCIONES AL NUMERO ANTERIOR

AVENTUROGRAMA

HORIZONTALES: 1.- Lucasfilm - Amón. 2.- esaP - ésraM - ii. 3.- Número - Robot. 4.- Grasa - oS - oeM. 5.- UA - TimGilberts. 6.- Arboles - Ere. 7.- As - Guisantes - 8.- sonamreH - SA. 9.- SAU - Ac - Roca. 10.- Pirito - Roma. 11.- Acabar - Ciclón. 12.- Espacial - Go. 13.- asoR - Cida - YS. 14.- soyopoc - orecA

VERTICALES: 1.- Lengua - Espadas. 2.- Usurar - AIO - So. 3.- Cama - Basura - oY. 4.- Apestoso - Ibero. 5.- Rail - nátaS. 6.- Feo - Megacorp. 7.- iS - ogsuM. 8.- LR - Si - Ir - 0000 9.- Mar - Láser - III 10.- mooB - Ahorcado. 11.- BEE - Collar. 12.- omreT - Amo. 13.- oíT - Tres - angyO. 14.- Ni - sesaG - Osa

FRASEGRAMA

Muchos años ha que es grande amigo mío ese Cervantes, y sé que es más versado en desdichas que en versos. Quizá con la enmienda alcanzará del todo la misericordia que ahora se le niega.

JEROGLIFICO

Una animalada (una-ánima-la-da)

SOPA DE LETRAS

